

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia bermain adalah dunia anak. Saat bermain anak-anak belajar banyak hal karena bermain merupakan salah satu cara yang cukup efektif untuk mengembangkan kepercayaan diri, melatih mental anak, meningkatkan daya kreativitas, melatih motorik dan mengasah daya analisa anak (Kartikawati, 2011). Anak-anak sudah jarang melakukan permainan tradisional atau permainan yang lebih banyak mengandalkan fisik karena berkembangnya teknologi saat ini. Sekarang ini anak-anak lebih suka menghabiskan waktu bermainnya di depan komputer, *handphone* atau peralatan teknologi canggih lainnya. Jika orang tua tidak pandai mengawasi anaknya maka permainan atau *game* yang terdapat pada peralatan-peralatan canggih tersebut dapat membuat anak ketagihan dan dampaknya tidak baik bagi perkembangan anak. Hal ini disebabkan oleh banyaknya jenis *game* yang tidak mendidik dan sifatnya hanya sebagai media bermain saja.

Pengenalan *game* yang tepat dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak. Melalui media *game*, anak-anak akan terbiasa menggunakan peralatan elektronik, melatih kecepatan reaksi, melatih kecekatan tangan, koordinasi penglihatan dan gerakan tangan, serta merangsang berpikir untuk memecahkan masalah (Adelar, [t.th]).

Menurut Papalia dan Old (1987), masa kanak-kanak usia 5-8 tahun adalah masa prasekolah hingga masuk masa sekolah. Anak-anak pada usia ini telah mampu menerima pendidikan formal dan menyerap berbagai hal yang ada di lingkungannya. Fokus perkembangan anak pada usia 5-8 tahun ada pada dunia akademis dan intelektual (Reni Akbar-Hawadi, 2001).

Berhitung merupakan salah satu materi yang perlu diajarkan kepada anak-anak sejak dini karena berhitung tidak hanya digunakan dalam mengerjakan soal matematika, namun juga digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Bobo adalah sebuah karakter yang sekaligus dijadikan nama sebuah majalah yang cukup populer di kalangan anak-anak. Nama-nama karakter dalam majalah ini sangat Indonesia seperti Bapak, Emak, Upik, Paman Gembul, Bibi Titi Teliti, dan isinya tidak terlalu kental dengan nilai-nilai barat yang banyak dikhawatirkan merusak dan menggerus pemahaman anak-anak Indonesia terhadap jati dirinya (Kamah, 2010).

Berdasarkan uraian diatas, membuat suatu aplikasi *game* menggunakan Macromedia Flash 8 dapat menjadi media alternatif untuk bermain sekaligus belajar dan melatih kemampuan anak dalam berhitung.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalahnya adalah "Bagaimana membuat aplikasi *game* edukasi yang mendidik dan menyenangkan serta dapat dijadikan sebagai sarana untuk melatih kemampuan berhitung bagi anak-anak?"

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan *game* edukasi ini adalah:

1. Karakter yang digunakan dalam *game* ini adalah Bobo.
2. *Game* ini ditujukan untuk anak-anak khususnya anak usia 5-8 tahun.
3. Perancangan *game* menggunakan *software* utama Macromedia Flash 8.
4. Permainan yang disajikan adalah petualangan dan berhitung, seperti menghitung jumlah benda, penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian untuk anak-anak mulai dari level mudah sampai sulit.
5. *Game* hanya bisa dimainkan oleh satu orang atau bersifat *single player*.
6. Jenis *game* adalah *game* 2 dimensi.
7. Kontrol *game* untuk menjalankan karakter menggunakan *keyboard*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah media belajar sekaligus bermain yang interaktif dan menyenangkan untuk anak-anak usia 5-8 tahun.

1.5. Manfaat Penelitian

Rancang bangun *game* edukasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

- a. Bagi Anak-Anak

Melalui *game* edukasi ini, anak-anak dapat melatih kemampuan berhitung dengan cara yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

b. Bagi Orang Tua

Game edukasi ini diharapkan juga dapat membantu orang tua menyediakan suatu media belajar yang menyenangkan untuk anaknya.

c. Bagi Akademik

Hasil laporan tugas akhir ini dapat digunakan sebagai referensi dalam penyusunan tugas akhir selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang telaah penelitian yang merupakan teori yang digunakan untuk penelitian dan perancangan aplikasi. Landasan teori membahas tentang *game* edukasi dan *software-software* multimedia yang digunakan dalam pembuatan program.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian dan pengumpulan data untuk mendukung pembuatan program.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memaparkan hasil dari penelitian, hasil pengujian dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil laporan dan saran untuk memperbaiki laporan.